Colegiul Naţional “Tudor Vladimirescu” ,Târgu-Jiu

***“Viaţa cotidiană acvatică”***

Coordonator: Elevi:

Prof .Carmen Negrea Perescu Mădălina

Pilea Sandra

**Cuprins**

**CUPRINS…………………………………………………………………………………………………………….2**

**I.Introducere…………………………………………………………………………………………………3**

**1.Scop…………………………………………………………………………………………………..3**

**2.Cerinţe software………………………………………………………………………………..3**

**II.Scenariu……………………………………………………………………………………………………..4**

**1.Obiecte statice……………………………………………………………………………………4**

**2.Obiecte dinamice………………………………………………………………………………..5**

**III.Implementare………………………………………………………………………………………………….6**

**IV.Bibliografie……………………………………………………………………………………………………. .11**

**I.Introducere**

*Viaţa cotidiană acvatică* este un produs soft realizat cu ajutorul aplicaţiei Alice3.1

Alice este un mediu de programare 3D care ajută la crearea animaţiilor, jocurilor,povestilor.

**1.Scop**

Scopul acestei aplicaţii este de a-i ajuta pe utilizatori sa înţeleagă conceptele fundamentale ale programării pentru crearea anumitor filme sau jocuri video,familiarizâdu-i cu programarea orientată pe obiect(POO).Programarea orientată pe obiecte este o tehnologie modernă in domeniul programării calculatoarelor, care a rezultat din necesitatea realizării de aplicaţii din ce în ce mai complexe.

**2.Cerinţe software**

**SOFTWARE**

* Este nevoie de un spatiu liber de 1.10 GB
* Pentru rularea aplicatiei Alice 3 este nevoie de Java JDK.

## Windows

* Windows (XP, Vista 32-bit, Vista 64-bit, Windows 7 32-bit, Windows 7 64-bit, Windows 8 32-bit, Windows 8 64-bit )

## Mac

* Mac OS X 10.9
* Procesor Intel

## Linux

* Ubuntu, Red Hat
* Sunt necesare driverele OpenGL si[Java Runtime Environment](http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/jre7-downloads-1637588.html).

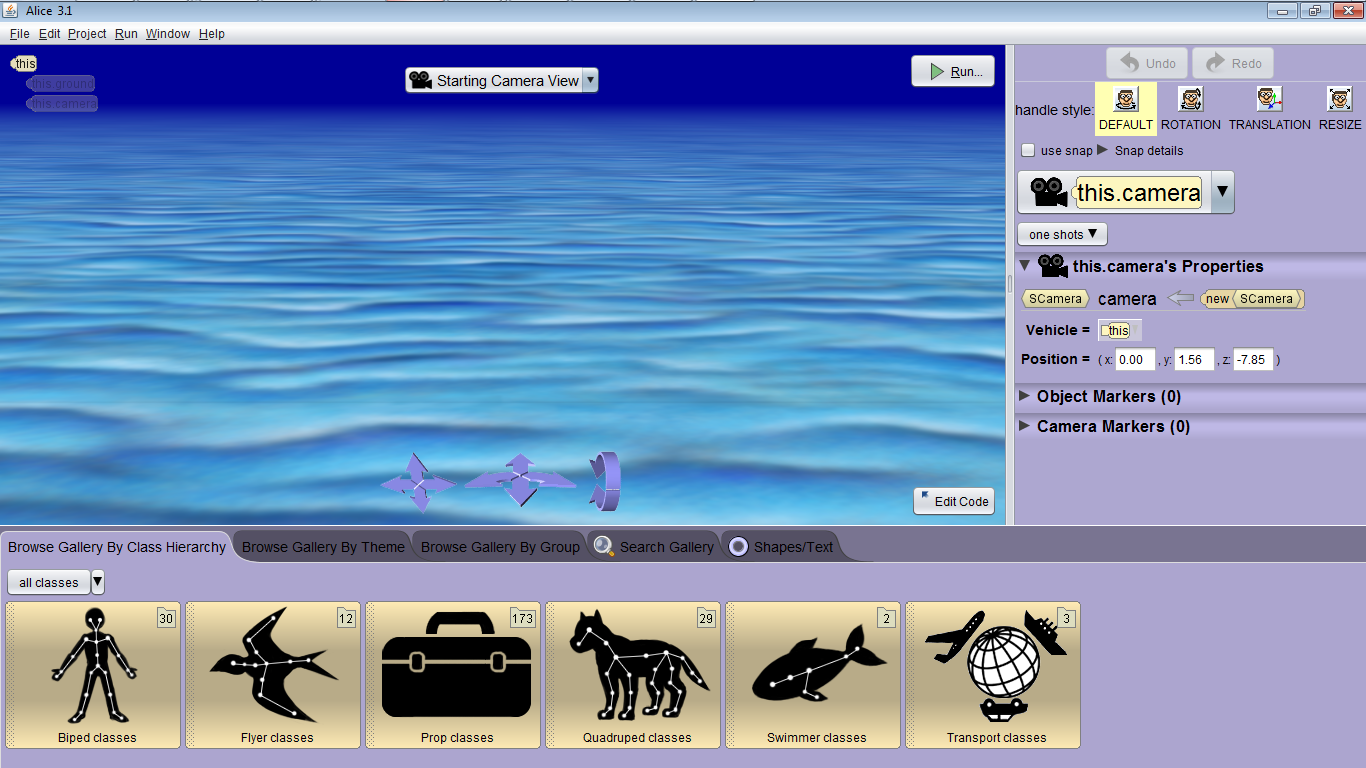
**HARDWARE**

* Desktop sau laptop
* 1 GB RAM
* Placa video VGA capable cu o rezolutie de cel putin 1024x768 (o placa video 3D da performante mai rapida
* Placa audio
* Un mouse

**Scenariu**

Scena iniţială este puncul de start al animaţiei.Aceasta are 3 componente:

* Background



* Obiecte statice



* ***Cave***



******

* ***Sea Sponge***

****

******

***Sea Weed***



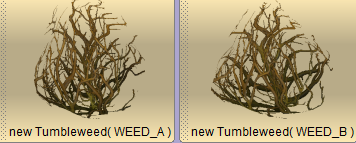
******

***FlatRocks***

****

******

***Tumbleweed***

****

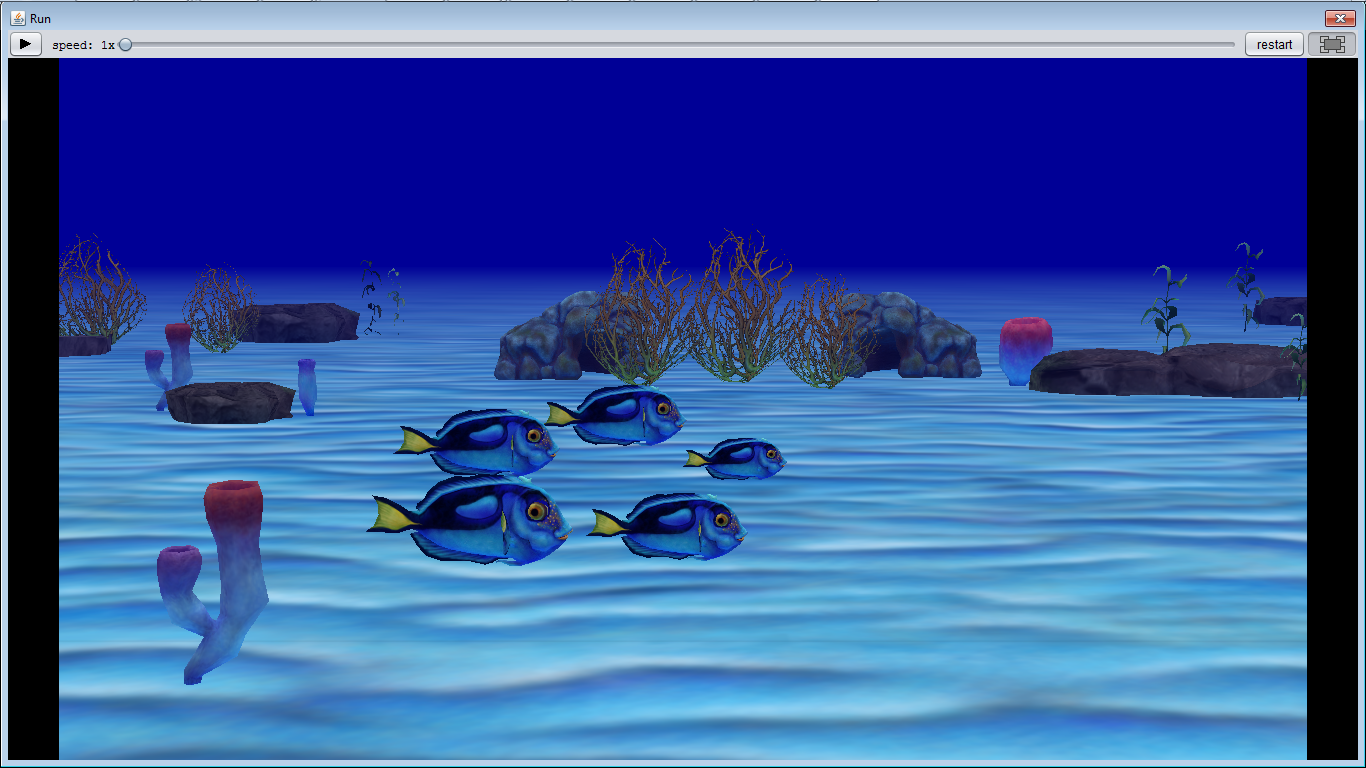
* Obiecte dinamice

Fish classes;

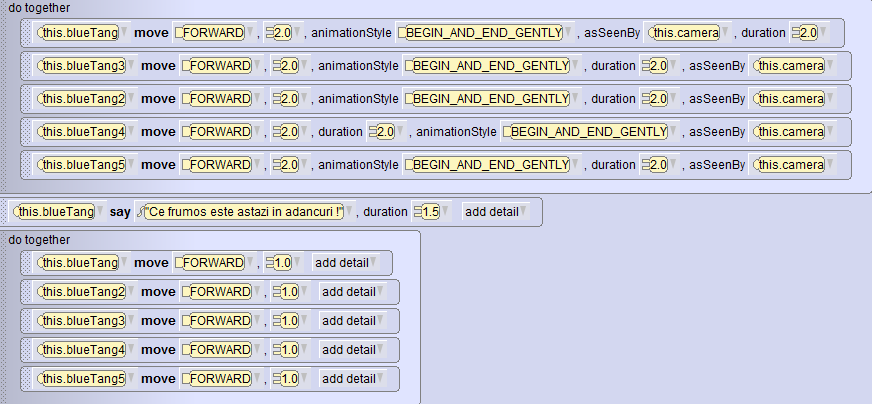
******

IV.Implementare

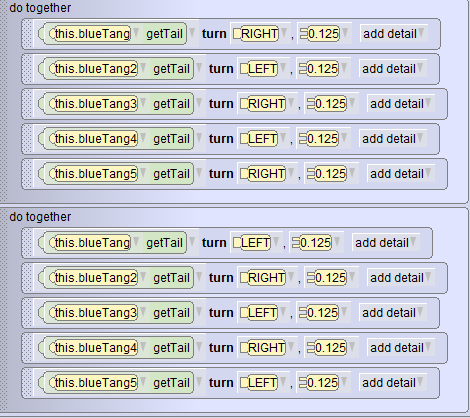
Scena : I : O familie de peşti se plimba liniştită prin ocean ;



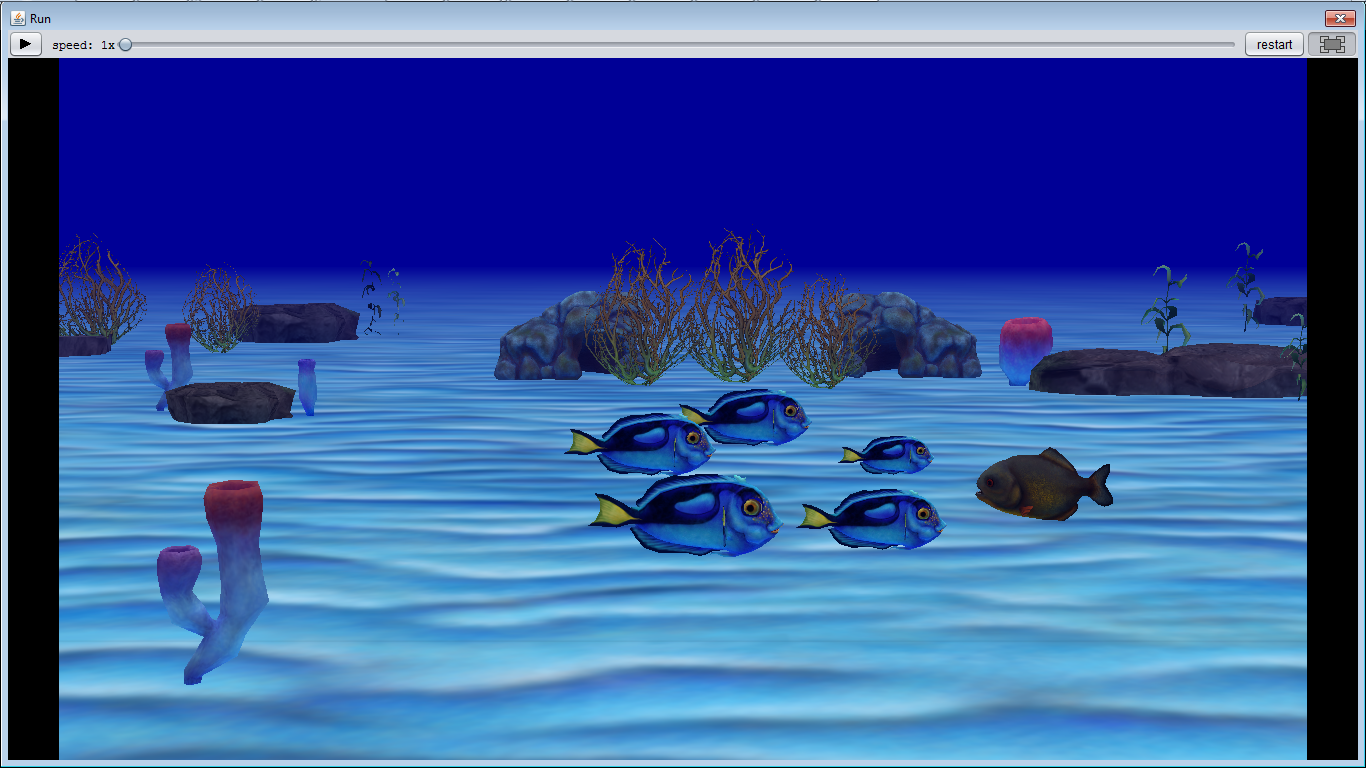
Pentru a muta peştişorii am folosit 



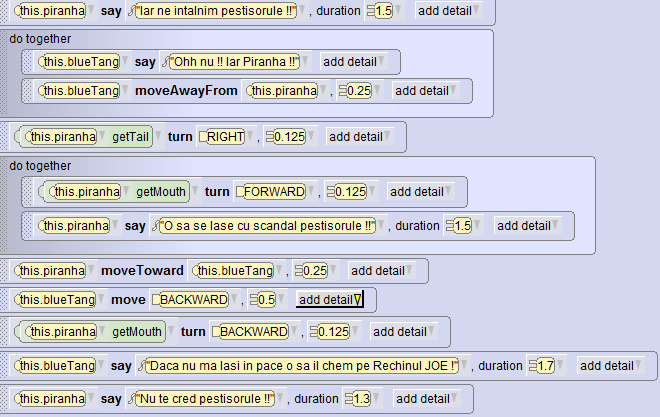
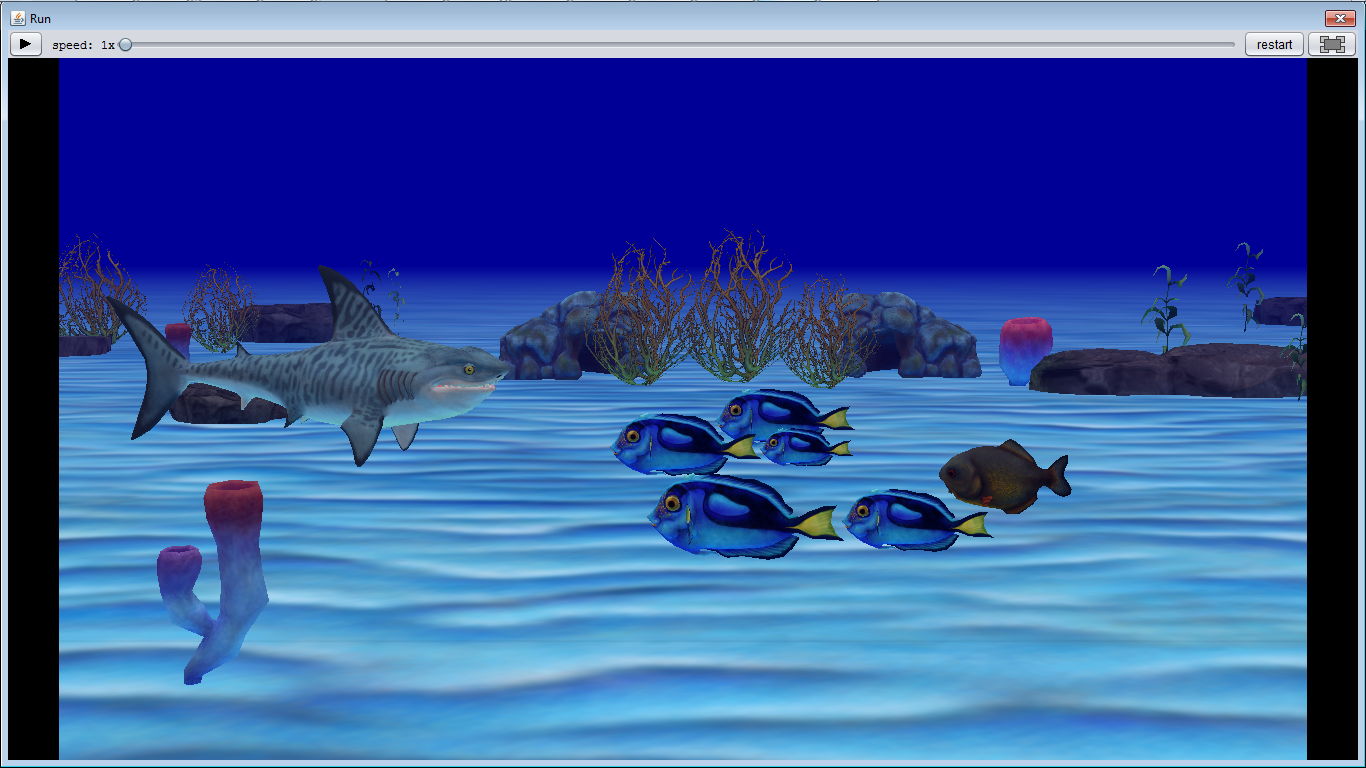
Pentru a mişca coada: 



II : Familia se întâlneşte cu un peşte Piranha suspect ;

****

III :Familia este agresată verbal de către Piranha;



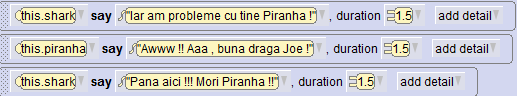
IV : Nervos , cel mai mic membru al familiei işi cheamă cel mai bun prieten , Rechinul Joe ;

****

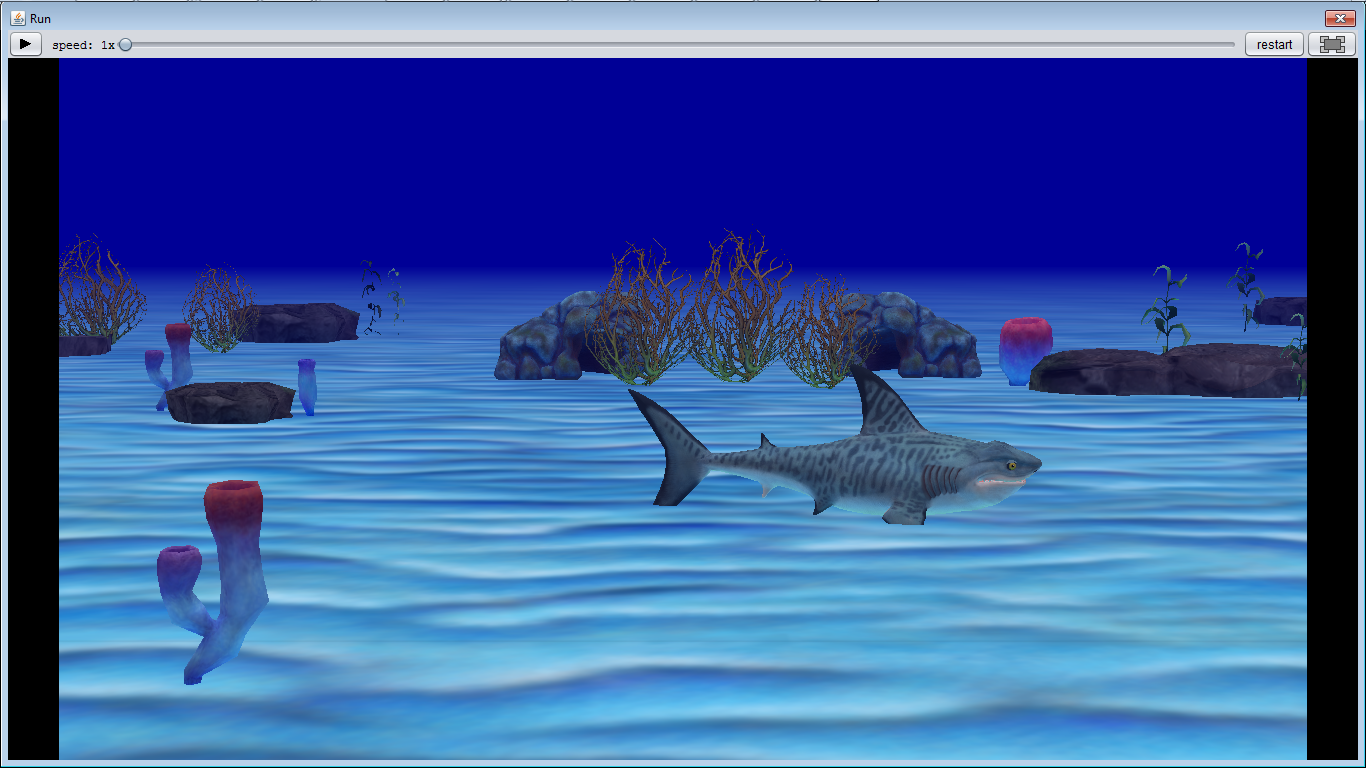
Venirea rechinului Joe către Piranha:

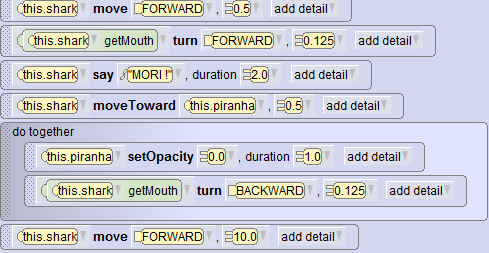


Discuţia dintre Joe şi Piranha :



V :Rechinul Joe se intreaptă catre Piranha şi il mananca .





Bibliografie:

* [www.alice.org](http://www.alice.org)
* [http://ilearning.oracle.com](http://ilearning.oracle.com/)